1 Chute 2 Ruine 3 Oubli 4 Forêt 5 Emprise 6 Egrégore 7 Horlas 8 Ascension	A Passion B Calme C Mission D Passage E Trésor F Roleplay G Chute H Ascension	Blancs Noirs Entrée Sortie

À la mémoire de Frédéric Sintes

Nous rêvons de vivre et nous rêvons d'aimer
mais nous sommes faits pour souffrir
et nous sommes faits pour tuer

Chaque joueuse doit définir son objectif en secret : avec par ordre de préférence RP :
1. Protéger le roi adverse
2. Jouer pour voir ce qui va se passer
3. Protéger avant tout son roi
4. Tuer le roi adverse

Pouvoir du roi : une fois par partie, peut échanger sa place avec la tour de sa couleur (elle doit être sur le plateau).
Le roi ne peut pas sortir du plateau. À 3 en souffrance, il encaisse +1 blessure, et n'est pas prioritaire en cas de mort subite.

Pouvoir de la dame : si elle meurt, un des arbres de sa couleur devient un pion, une sorte de horla qui joue avec les règles de pion et est loyal à sa couleur. S'il arrive dans le bord de la couleur opposée, il devient une dame

Pouvoir du fou : choisit deux cartes et garde sa préférée.

Pouvoir du cavalier : peut entrer en jeu sur n'importe quelle case du plateau (mais doit quand même tirer une carte Entrée). Il peut aussi tuer sans prendre +1 blessure ni +1 empathie (il a quand même accès à un souvenir de sa victime)

Pouvoir de la tour : Peut couper un arbre une fois par partie, moyennent un déplacement permettant de prendre le pion.

Tour des joueuses blanches (une joueuse blanche joue) puis tour des joueuses noires (une joueuse noire joue), puis tour de l'arbitre blanc, puis tour de l'arbitre noir. Il peut aussi se rajouter un tour des horlas, pour jouer notamment des horlas-pions. Les horlas-pions peuvent devenir des horlas-dames en atteignant la lisière opposée à leur couleur.

Adacente : une case touchante, y compris par la diagonale.
À portée : une case de distance

Lisière : ensemble des cases du bord du plateau

Quand on entre sur le plateau, piocher une carte entrée, placer sa figurine sur une case vide de lisière de son choix, puis jouer un tour normal (déplacement + carte événement ou déplacement + attaque)

Interdit d'entrer sur une case où on mettrait en échec le roi adverse.

3ème voie : on peut toujours proposer 1 troisième choix (RP), le camp adverse propose alors une traduction technique.

Chrono : Mort Subite : + 1 Souffrance / tour, le personnage le plus souffrant agit d'abord
Faire agir quelqu'un à la place du plus souffrant : +1 Lien avec lui

Pour une partie vraiment courte, commencez directement en mort subite.
Pour une partie calmos, on peut jouer sans mort subite.

Quand on a 3 en souffrance, on ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Points de Trouble : à 3, le camp adverse prend le contrôle de la figurine

Empathie :
1 : impossible de nuire à une figurine alliée
2 : impossible de nuire à une figurine adverse
3 : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance

Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.

Points de possession : à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.

Point de mauvais œil : à 3, un arbre à proximité nous attaque.

Lien : quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de nuir à la personne (et donc de la tuer).

Points de malchance : à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.

Points de blessure : à 3, mort

Point d'arcarne : à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie (valeur roleplay)

Oubli : à 3, amnésie totale (tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro). La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli.

Quand un personnage passe à l'ennemi, il doit tuer le roi de son ancien camp pour calmer sa souffrance.

Jouer sans piocher de carte : +1 souffrance ou gestion en RP par une autre joueuse/

Possibilité de diminuer l'intensité en ne piochant des cartes que sur les cases noires. (on peut alors piocher dans le paquet « Blancs » aussi bien que dans le paquet « Noirs » quand on est sur une case noire).

Tread un +1 contre un fait narratif.

Personnage mort : à chaque tour non sacrifié pour lui rendre des rites funéraires (+1 empathie), le personnage mort +1 en mauvais œil, et à 3 il peut revenir en mort vivant, avec son tour à part, joué par alternance par chaque camp, attaque en priorité les cibles à portée d'attaque.

Quand on tue, on a un choc mental (+1 souffrance) et un souvenir (+1 empathie)

Pour une version plus RP, les arbitres peuvent tirer (voire choisir) les cartes à la place des joueuses et leur retraduire en RP.

Crédits :
Vade+Mecum LIEN
Hack3rs, de Batronoban LIEN
Tempête sur l'échiquier, de Bruno Faidutti LIEN
Les échecs féériques

Entrée 1. Vous arrivez harassée d'une douloureuse expédition en forêt. Quel était son but ? +1 souffrance Choix : se reposer (-1 souffrance) ou explorer (1 déplacement et tirage de carte gratuit)	**Entrée** Un guide mystérieux vous a déposée ici. Lui demander des explications (+1 souffrance) ou le tuer (déclenche une carte événement)	**Entrée** Vous arrivez dans la forêt complètement amnésique. Vous ne vous souvenez que d'une personne (+1 lien avec elle).
Sortie Vous vous enfoncez dans les abysses sans espoir de retour. Choix : disparaître à jamais ou appeler quelqu'un à l'aide (déplacement gratuit pour la personne, +1 Souffrance pour elle)	**Sortie** Plus vous vous éloignez, plus vous oubliez. Revenir en amnésique (souffrance retombe à 0) ou revenir en horla (tue la figurine la plus proche)	**Sortie** Il est possible que vous ne retrouviez jamais votre chemin de retour. Choix : vous perdre à jamais ou revenir au prix de +1 souffrance et +1 possession
Ruine Votre matériel est défaillant et l'espoir est en berne : +1 souffrance Choix : réparer (-1 souffrance) ou vous redéployer (un déplacement + une carte événement gratuits)	**Ruine** Vous l'aviez oublié, mais vous avez un implant cybernétique et il se met à déconner. L'arracher (+1 souffrance) ou le laisser déconner (obligé de tuer une figurine à proximité)	**Ruine** Vos mœurs se dégradent, le découragement s'empare de vous. Se reprendre en main (+1 souffrance) ou céder à un noir penchant (+1 trouble)
Forêt Vous êtes perdue, désorientée dans une sylve qui s'étend toujours plus : +1 souffrance. Choix : appeler quelqu'un à l'aide pour avoir -1 souffrance (si la personne répond, elle a un déplacement gratuit et +1 souffrance) ou succomber davantage au végétal (+1 souffrance)	**Forêt** La forêt vous appelle… Déplacement gratuit et sortir du plateau OU se scarifier pour résister à l'appel (+1 souffrance)	**Forêt** Vous trouvez la trace de [la figurine de votre choix]. Vous pouvez vous « téleporter » sur une case adjacente à cette figurine.

Oubli

Vous venez d'oublier récemment un souvenir crucial et ressentez un manque profond (+1 souffrance).
Choix : faire revenir le souvenir par des scarifications mémorielles (+1 blessure) ou voler le souvenir d'une personne adjacente (déplacement gratuit, la personne à +1 souffrance).
Dans les deux cas, vous perdez le point de souffrance acquis.

Oubli

Vous sentez qu'un lien intime avec une personne se rompt.
Vous laisser aller à oublier (-1 lien avec la personne) ou vous faire violence pour conserver ce souvenir (+1 souffrance, la personne concernée gagne +1 lien avec vous.

Oubli

Un souvenir intime revient à la surface avec une personne (+1 lien avec celle-ci) du camp adverse sauf si vous le réprimez (+1 trouble)

Emprise

Sous l'effet de l'emprise, vous subissez une transformation inquiétante (+1 souffrance).
Choix : chercher sur place un remède (retirer une carte) ou se déplacer (1 déplacement + 1 carte évènement gratuits)

Emprise

Vous trouvez une résine qui vous permet de changer de forme selon vos désirs intimes.
Vous en enduire (-1 souffrance, +1 possession) ou résister à cette tentation (+1 souffrance)

Égrégore

Vos peurs prennent corps, vous rencontrez un avatar qui incarne votre hantise (+1 souffrance)
Choix : tuer l'avatar (+1 souffrance) ou vous confier à une personne amie (déplacement gratuit vers la personne, qui gagne alors +1 souffrance)

Égrégore

Vous trouvez dans un arbre adjacent un fétiche de magie noire.
Choix : le détruire (l'adversaire vous impose une carte événement de la pile de son choix) ou le conserver (+1 possession)

Horlas

Vous perdez votre humanité : +1 souffrance.

Choix : vous enfuir en forêt pour protéger vos amies ou contaminer un proche (une de vos personnes amies la plus proche a +1 possession).

Horlas

Vous rencontrez un horla qui vous veut du bien.
Accepter son aide (-1 souffrance, +1 possession) ou le renvoyer vers une figurine proche.

Blancs

Le mauvais côté du thème blanc vous affecte en profondeur : +1 souffrance

Choix : aller chercher de l'aide dans le camp noir (déplacement gratuit vers une figurine noire, qui gagne +1 souffrance) ou vous confier à un personne amie (déplacement gratuit vers cette dernière, tirage de nouvelle carte événement)

Blancs

Décrivez ce qui vous lie à une personne du camp blanc.
Aller dans le sens de ce lien (+1 lien) ou l'inverse (+1 souffrance)

Noirs

Le mauvais côté du thème noir vous affecte en profondeur : +1 souffrance

Choix : aller chercher de l'aide dans le camp blanc (déplacement gratuit vers une figurine blanche, qui gagne +1 souffrance) ou vous confier à un personne amie (déplacement gratuit vers cette dernière, tirage de nouvelle carte événement)

Noirs Décrivez ce qui vous lie à une personne du camp noir. Aller dans le sens de ce lien (+1 lien) ou l'inverse (+1 souffrance)	**Calme** Autour du feu de camp, la sérénité revient (-1 souffrance) Choix : conter à une figurine inverse (qui a alors -1 souffrance) ou scruter le mystère du feu (retirer une carte événément, mais pas de la pile « Calme »)	**Calme** Vous êtes saisie par la beauté de la nature. Céder à l'émerveillement (+1 empathie) ou le confier à une figurine à portée (c'est alors elle qui gagne +1 empathie)
Adversité Une figurine adjacente ou un horla en lisière de forêt s'en prend à vous dans un coup de folie. Choix : encaisser le coup (+1 blessure) ou tuer la figurine (-1 souffrance)	**Adversité** Vous avez le sentiment qu'un ami vous veut du mal. Céder à la méfiance (+1 souffrance) ou lui demander des preuves de fidélité (+1 lien avec la personne)	**Mission** Une figurine adjacente ou une inconnue en lisière de forêt vous confie une mission d'importance : tuer une autre figurine. Accepter la mission [devient votre priorité] ou refuser (+1 souffrance)
Mission Un goupil propose de vous rendre service. Choix : le laisser faire (faire baisser une variable négative de 1, +1 malchance) ou chasser le goupil (il va faire la même proposition à une figurine adjacente de votre choix, si le goupil se fait chasser à nouveau, il disparaît)	**Passage** Un arbre adjacent se révèle un passage vers les forêts limbiques. Choix : y aller et avoir une révélation cruciale (+1 souffrance) ou ne pas y aller mais alors l'arbre devient un horla (déplacement gratuit pour le fuir, le horla apporte +1 souffrance à une figurine à portée et disparaît)	**Passage** Vous tombez dans un terrier de goupil. Choix : se lier d'amitié avec le goupil (+1 empathie, +1 mauvais œil) ou le tuer (+1 souffrance, +1 possession)
Trésor Vous trouvez dans un arbre adjacent un trésor qui comble vos manques profonds. Choix : le garder pour soi (-1 souffrance) ou l'offrir à une personne proche dans le besoin (déplacement gratuit, elle aura -2 souffrance)	**Trésor** Vous trouvez un objet qui serait précieux à une figurine à portée. Le lui confier (+1 lien pour vous deux, -1 souffrance pour elle) ou le détruire (- 1 lien pour vous)	**Trésor** Vous trouvez un objet mémoriel. Vous accaparer le souvenir (-1 souffrance, +1 possession) ou le céder à son propriétaire légitime (déplacement gratuit vers cette personne, elle obtient -1 souffrance et +1 lien avec vous)

Social Vous ressentez le besoin de vous confier à une figurine adjacente. Le faire : +1 souffrance pour vous et -1 souffrance pour elle. S'abstenir : 1 arbre se transforme en horla, symbolisant vos frustrations, il attaque une figurine à portée d'attaque (sauf un roi) et la tue.	**Ascension** Une figurine adjacente à les moyens de vous faire remonter la pente. À elle de choisir : elle le fait (-1 souffrance pour vous, +1 souffrance pour elle) ou elle refuse (statu quo)	**Social** Vous vous remémorez un souvenir de ce qui vous unit à une figurine à portée (+1 lien pour vous deux)
Ascension Vous avez un dangereux horla à votre merci. Choix : le tuer (-1 souffrance, -1 empathie) ou l'épargner (+1 empathie, -1 mauvais œil), le horla attaque un de vos ennemis sans que vous l'ayez demandé : cette personne obtient alors +1 souffrance.	**Chute** Vos souffrances prennent le dessus. Choix : ravaler votre salive (+1 souffrance) ou péter un câble et tuer une figurine à portée d'attaque (-1 souffrance)	**Chute** La douleur morale tord la réalité. Choix : lutter (+1 mauvais œil) ou laisser un horla se générer de vos douleurs : il cause alors +1 souffrance à une figurine adjacente de votre couleur.
Emprise Vous traversez une zone contaminée. Revenez à votre position précédente ou prenez +1 possession.	**Égrégore** Vos sentiments pour une personne s'incarnent dans un horla qui va l'accoster : le horla tue la personne ou la soigne (-1 trouble ou -1 souffrance ou -1 mauvais œil pour la personne et vous prenez +1 mauvais œil)	**Horlas** Une figurine revient d'entre les morts à vos côtés, elle a +2 souffrance et ne peut développer de lien ou d'empathie, vous pouvez la tuer si votre capacité de déplacement le permet (déplacement gratuit)/
Calme Vous vous réfugiez dans un souvenir rassurant : -1 souffrance mais le souvenir sera alors perdu.	**Adversité** Vous découvrez qu'une figurine de votre camp vous veut du mal : -1 lien avec elle si vous lui laissez jouer le prochain tour.	**Mission** Vous devez voler une fiole à une figurine de l'autre couleur pour sauver votre roi. Créez un compteur de déplacement : si au bout de trois déplacements, vous ne l'avez pas fait, le roi meurt.

Passage Vous trouvez une trappe vers une ruine du temps d'avant : explorez-la et faites baisser une variable négative de 2 points au prix de +1 mauvais œil.	**Trésor** Couronne d'aura. Prenez-la et devenez roi à la place du roi, vous pouvez aussi la conserver pour la mettre à tout moment ou la transmettre à une figurine à portée.	**Social** Une personne inconnue est aperçue à la lisière : aller la gérer (déplacement gratuit et tirage de carte sortie) ou la laisser rôder (+1 trouble)
Blancs Une personne blessée dans le camp blanc a besoin de votre aide, déplacement gratuit pour aller l'aider, +1 mauvais œil si vous refusez.	**Noirs** Une personne blessée dans le camp noir a besoin de votre aide, déplacement gratuit pour aller l'aider, +1 mauvais œil si vous refusez.	**Passions** Faites un serment de fidélité avec une autre personne (déplacement gratuit, +1 lien réciproque) sauf si l'une d'entre vous refuse.
Mystères Vous découvrez qu'une personne de votre couleur pourrait être un traître : refusez d'investiger (+1 trouble) ou désignez la personne suspecte (la personne obtient +1 mauvais œil)	**Ruine** Vous marchez sur une ancienne mine : +1 souffrance ou +1 blessure.	**Forêt** Les branches des arbres vous aggrippent : +1 blessure sauf si une figurine à portée se prend les dégâts à votre place.
Oubli Vous vous rappelez une haine vis-à-vis d'une figurine : la tuer (déplacement gratuit) ou refouler le souvenir (-1 lien avec la personne)	**Emprise** Vous trouvez un vieux miroir. Choix : le jeter (+1 trouble), le regarder et contempler votre métamorphose (+1 possession) ou le donner à une figurine consentante (un déplacement gratuit, elle a alors le même choix que vous).	**Égrégore** Le fantôme de la dernière personne décédée vous apparaît et vous parle : la fuir (déplacement gratuit, +1 malchance) ou l'écouter (+1 mauvais œil)

Horlas

Un horla vous possède et vous attaquez une figurine à portée d'attaque sauf si vous encaissez +1 possession.

Forêt

Un arbre adjacent vous tombe dessus : +1 blessure sauf si vous vous rappelez avoir fait un pacte avec le diable pour éviter ce genre d'accident (+1 possession)

Égrégore

Du sang vous coule en permanence sur les mains : racontez qui vous avez tué ou prenez +1 mauvais œil.

Passions

Vous réparez une relation brisée : -1 souffrance pour l'une d'entre vous, +1 lien pour vous deux.

Calme

Vous devez écrire une lettre d'adieu à votre famille et la donner à un corbeau (-1 souffrance) ou la brûler (-1 empathie)

Mystère

Vous devez mentir pour protéger le roi, qui en subit la conséquence négative ? Que se passe-t-il si vous vous abstenez ?

Ruine

Suite à une de vos imprudences, la figurine adjacente avec le plus haut score de mauvais œil prend une souffrance.

Horlas

Un horla propose de prendre possession de vous pour vous protéger : -1 empathie, +1 possession si vous acceptez.

Égrégore

Un exorciste vous vient en aide : -1 possession, +1 trouble si vous acceptez. Si vous refusez son aide, vous devez le tuer.

Passion

Si elle accepte, une figurine à votre portée a pour vous un véritable acte d'amour (+1 lien pour les deux, +1 empathie pour vous deux). Vous pouvez ignorer vos +1 si vous la méprisez, +1 trouble pour vous alors.

Mystères

On découvre pourquoi le roi est devenu si important : soit vous jugez que c'est de l'abus (-1 empathie) soit vous approuvez (+1 lien avec le roi)

Entrée

Vous arrivez par erreur dans le passé et observez une scène entre deux figurines. Retournez ensuite au-delà de la lisière.

Passage

Vous avisez un chemin entre les arbres mais en fait, c'est une bouche carnivore (+1 blessure). Vous ou une figurine à portée peut dépenser 1 arcane pour vous mettre en garde et éviter ce drame.

Social

Tango forestier. Vous pouvez faire un déplacement gratuit vers une figurine de couleur opposée (ou au contraire la fuir). Elle a ensuite aussi un déplacement gratuit à utiliser pour se rapprocher de vous ou pour vous fuir.

Forêt

Fausse piste. Vous trouvez des empreintes qui pourraient vous guider à une figurine de couleur opposée. Si vous vous y engagez, vous obtenez +1 arcane et vous positionnez sur une case adjacente à la figurine pistée. La personne qui la joue décide s'il s'agissait d'une vraie piste ou d'une fausse piste (auquel cas elle dépose sa figurine sur une case de son choix)

Mystères

Vous accédez à des archives contenant aussi bien des livres sur l'histoire du monde que des infos très personnelles, mais vous ne pouvez en consulter qu'une infime partie avant que l'endroit s'autodétruise.
Choix : partir vite (-1 variable de votre choix), s'attarder un peu
(-2 variable, +1 blessure)
ou beaucoup (+3 variable, +2 blessure)

Passions

Vous partez retrouver une personne que vous aimez (+1 lien avec elle)
Choix :
☙ téléportation sur une case adjacente) mais elle vous a oubliée (elle doit mettre à zéro son lien avec vous et si c'est déjà le cas, elle obtient +1 oubli) ;
☙ ou vous vous abstenez d'aller la voir (remettez votre lien à zéro et obtenez + 1 oubli)

Mystères

Écrivez une nouvelle carte et placez-là au dessus de la pile de votre choix.
La prochaine joueuse qui doit piocher dans cette pile doit prendre la carte que vous avez écrite.

Mystères

Composez une poésie sur un bout de papier et lâchez-le dans le vent.

La première personne à l'attrapper gagne +1 arcane.

Ruine

Vous pouvez analyser des bas-reliefs couverts de lierre (+1 arcane) ou passer votre chemin (rejouez un tour gratuit)

Passions

[La figurine de ton choix] a fait du mal [à une autre figurine de ton choix] et pourtant tu l'aimes, pourquoi ?

Obtiens +1 lien avec figurine 1, figurine 2 obtient +1 souffrance.

Adversité

Vous découvrez que telle figurine à portée est en fait un changeforme. Elle devient un horla (se déplace et attaque comme un pion), se déplace au début de chaque tour avec pour but de tuer. La figurine originale retourne à l'extérieur du plateau, toutes ses variables sont remises à zéro.
Vous pouvez aussi empêcher cela par le déni (+1 oubli). En gros, ça reste un changeforme, la joueuse de la figurine concernée peut conserver la carte et l'activer à tout moment.

Trésor

Une pauvre hère tourmentée par ses souvenirs vous offre de se charger de votre oubli :
obtenez - 1 oubli si vous acceptez

Trésor Vous découvrez un fabuleux trésor (permet de monter ou augmenter une variable de votre choix de deux points) mais il se pourrait qu'il s'agisse d'un leurre et que ce soit plutôt un horla qui chercher à vous bouffer (+1 blessure). Si vous approchez le trésor, tirez sa nature au hasard, entre vrai trésor et horla agressif (demandez à une autre joueuse de vous présenter une figurine blanche dans une main et une noire dans l'autre, par exemple).	**Horlas** Vous rencontrez un horla qui va vous tourmenter (+1 souffrance) sauf si vous acceptez de raconter son histoire à une figurine à portée (+1 arcane et +1 trouble à vous deux)	**Social** Jouez un flash-back impliquant vous et une autre figurine du plateau. Dans ce flash-back, vous incarnez l'autre figurine et sa joueuse incarne votre figurine. À la fin du flash-back, augmentez de 1 la variable de la figurine.
Passage Vous avez la possibilité de vous rendre dans la forêt du repos. Si vous le faites, sortez du plateau, mettez à zéro la variable de votre choix et tirez une carte sortie. Si vous n'y allez pas, laissez un jeton « passage » sur la case, n'importe quelle figurine qui passera sur la case pourra alors l'emprunter (puis le passage se bouchera).	**Social** Donnez des cours à une figurine à portée (+1 arcane pour elle, +1 oubli pour vous) ou l'inverse.	**Social** Donne un mauvais conseil à une figurine à portée (-1 empathie pour toi, +1 malchance pour elle) ou un bon conseil (+1 lien pour toi, -1 malchance ou -1 mauvais œil pour elle)
Oubli Vous trouver un jeu de tarots qui vous permet de lire le passé d'une figurine à portée (-1 arcane pour vous, -1 oubli pour elle). Vous pouvez conserver cette carte si vous préférez différer son usage ou la donner à une figurine à portée.	**Adversité** Vous voyez les démons, les sorcières et les squelettes danser le sabbat. Choix : se joindre à eux (+1 arcane, +1 possession), leur fausser compagnie (+1 malchance) ou échanger sa place avec une figurine à portée.	**Entrée** Payez un guide pour vous orienter (+1 oubli ou -1 arcane) ou égarez-vous (une joueuse du camp adverse place votre figurine sur une case-lisière de son choix)
Trésor Vous trouvez un couteau maudit. Choix : 1. Proposer à une personne à portée d'attaque (en un ou deux déplacements gratuits) de la sacrifier avec ce couteau pour descendre à zéro la souffrance de toutes les figurines. Ce n'est possible que si la figurine accepte le sacrifice. 2. Conserver le couteau (garder la carte) 3. Donner le couteau à une figurine à portée.	**Social** Faites le salut mémoriel avec une figurine à portée (consiste à rappeler tous les deux votre nom et votre histoire). La personne qui fait le salut mémoriel permet à l'autre d'obtenir +1 arcane et +1 lien. Si une des deux personnes ne salue pas, elle obtient -1 empathie.	**Égrégore** Une chamane propose de vous guérir par le transfert des énergies. Si vous acceptez, vous devez transférer votre pouvoir de figurine à une figurine à portée (qui va alors cumuler deux pouvoirs sauf si c'est une figurine identique), et en échange votre score de souffrance ou de blessure est remis à zéro.

Égrégore En échange de +1 mauvais œil, un carbonnier vous propose de brûler un arbre adjacent pour en retirer du pouvoir (+1 arcane). Enlevez alors le pion.	**Mystère** Un ermite vous propose de le suivre en voyage initiatique. Si vous acceptez, obtenez +1 arcane et -1 souffrance, sortez du plateau et piochez une carte Sortie.	**Entrée** Ton séjour dans la forêt profonde était perturbant. Tu as vécu des choses que tu n'aurais pas dû vivre. Encaisse au choix : +1 souffrance ou +1 blessure ou +1 possession.
Social Tu disputes une partie d'échecs avec une figurine adjacente ou à portée de déplacement gratuit. Que vous dites-vous durant la partie ? Qui gagne la partie ? - 1 souffrance pour la gagnante, -1 empathie pour la perdante. Si vous avez fait un pat (partie nulle), aucune modification de variable.	**Social** Vous passez un moment d'intimité avec une figurine adjacente ou à portée de déplacement gratuit. À quoi occupez-vous ce moment ? Qu'apprenez-vous l'une de l'autre ? Chaque personne obtient à son choix +1 lien ou +1 arcane.	**Horlas** Votre double maléfique entre en scène à la lisière. (si vous êtes fou, cavalier ou tour, prendre l'autre figurine de la même couleur en réserve, si vous êtes roi ou dame ou qu'il n'y a plus de figurine de réserve, tirez une autre carte). Il attaque une figurine à portée d'attaque et s'il échoue, il retente d'attaquer une figurine à la fin de chaque tour. Tout le monde le confond avec vous sauf si vous êtes visibles à portée l'uns de l'autre.
Mystère Lisez cette carte en silence. Vous venez de découvrir un indice montrant qu'une personne que vous estimiez beaucoup vous a trahie. Tenez-en compte plus tard dans vos actions ou prenez +1 souffrance de suite.	**Adversité** Des bandits vous attaquent pour vous voler votre mémoire : Laissez-vous dévaliser (-1 arcane) ou défendez-vous bravement (+1 blessure)	**Social** Vous rencontrez un pèlerin. Choix : écouter ses élucubrations (+1 arcane) ou le chasser (-1 empathie)
Horlas Un horla s'approche de vous. Vous seriez incapable de décrire à quoi il pouvait ressembler. Choix : Succomber à sa déprédation de mémoire (+1 oubli) ou le repousser (+1 souffrance)	**Mystère** Une veilleuse vous propose de vous enseigner le don d'exorcisme. Coût : 1 arcane. Ce don permet de chasser les horlas, pour le coût de +1 possession à chaque fois.	**Forêt** La sève de l'arbre-spirale guérit tous les maux. Choix : en prendre pour soi (-1 blessure) ; en prendre pour une figurine de sa couleur à portée (-1 blessure pour elle) ; ou en prendre pour une figurine adverse à portée (-2 blessure pour elle)

Social

Faites un pacte d'entraide mutuelle avec une figurine à portée.
Lors d'une prochaine carte événement, elle devra accepter de prendre une variable négative à votre place si elle se trouve à portée, et inversement.
Vous obtenez toutes deux +1 lien. Mais quand une des deux personnes s'acquitte de sa dette, elle obtient -1 lien.

Adversité

Vous découvrez une couronne maudite, la couronne du Roi en Jaune.
Elle prend possession de votre esprit (sauf si vous encaissez +2 blessure pour résister) et vous force à la remettre à un des deux rois (rendez-vous sur une case adjacente).
Le roi peut résister mentalement à la couronne, mais cela lui infligerait +1 blessure et vous devez alors proposer la couronne à l'autre roi.
Une fois couronné, le roi devient le Roi en Jaune et propage la sapience et la folie. À la fin de chaque tour, toute figurine qui lui est adjacente obtient +1 arcane et +1 trouble.

Calme

Apaisez une figurine à portée (-1 souffrance pour elle, +1 trouble pour vous) ou abstenez-vous (jouez alors un tour gratuit)

Calme

À l'intérieur d'une clairière entourée de pierres levées, vous avez la possibilité d'entrer en méditation profonde : -1 empathie ou -1 trouble

Mystère

Prescience
En proie à des spores hallucinogènes, vous avez une vision du futur (+1 possession) : ceci vous permettra lors d'une prochaine carte événement de gérer sereinement une situation (i.e. prendre un embranchement sans les variables négatives associées).
Conservez la carte et défaussez-la après usage.

Emprise

Vous trouvez un masque à l'effigie d'une autre personne :
gagnez un tour gratuit avec son apparence (et sa capacité de mouvement) et +1 trouble ;
ou brûlez cet objet maudit.

Oubli

Alors que vous traversez une partie de forêt mémorielle, une scène de votre passé se rejoue autour de vous. Toutes les figurines à votre portée gagnent +1 ou -1 lien avec vous ou +1 ou -1 arcane en fonction de leur jugement.

Horlas

Il semblerait que cette grotte abrite la puissante Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux.
Choix : fuir cette horreur (tirer une carte Sortie) ou oser le contact (+1 arcane, +1 possession, +1 trouble, +1 souffrance, gain de capacités de déplacement égale à la dame)

Mystère

Vous découvrez une vérité qui dérange : l'ébruiter (+1 mauvais œil), la garder pour soi (+1 arcane) ou se forcer à l'oublier (+1 oubli)

Social

Conciliabule
Téléportez-vous avec une figurine de couleur opposée sur les deux adjacentes de votre choix et ayez une discussion en vue de permettre la paix entre les deux camps.
Si l'une d'entre vous s'oppose au conciliabule, restez sur vos cases respectives et obtenez toutes deux -1 empathie

Oubli

Une inconnue de passage vous propose un tatouage mémoriel :
+1 arcane ou -1 oubli
Dites ce que vous offrez en échange ou renoncez au tatouage.

Blancs

Vous rencontrez une femme égarée.
Elle vous raconte sa vie passée parmi les blancs.
Vous réalisez qu'il s'agit d'une morte.
Choix : la bannir (+ 1 possession) ou la conduire à bon port (tirer une carte Sortie)

Horlas

Un inquisiteur vérifie si vous êtes un horla. Il estime que c'est le cas si vous avez au moins 1 en possession et vous torture alors pour vous amener à 0 possession au prix de +1 blessure ou +1 souffrance par point de possession résorbé.
Si vous êtes à 0 possession, il vous ordonne de dénoncer quelqu'un, l'inquisiteur va voir aussitôt cette personne (même procédure).
Vous pouvez éviter ces deux issues en le tuant ou le soudoyant (-1 arcane, et encore -1 arcane par point de possession).

Mystères

Une trace vidéo de l'Âge d'Or vous emplit de sentiments mitigés.
Vous avez le choix entre
[+1 souffrance ; -1 trouble]
ou l'inverse.

Social

Faites une offrande
à une figurine à portée.

Si la personne accepte l'offrande, elle obtient +1 lien avec vous et vous obtenez -1 arcane ou +1 empathie.
Si elle refuse, elle obtient
+1 mauvais œil.

Égrégore

<u>Fétiche</u>

Fabriquez un fétiche à l'effigie d'une figurine (-1 arcane). Ce fétiche a trois doses : à chaque fois que vous devez prendre +1 malchance ou +1 mauvais œil, c'est cette figurine qui le prend.

Égrégore

<u>Sorcière</u>

Vous recevez un enseignement d'une sorcière : gagnez +1 ou 2 arcane si vous acceptez de prendre +1 ou +2 points de trouble, de souffrance, de blessure ou de mauvais œil en contrepartie.

Égrégore

<u>Chasse fantôme</u>

Vous croisez la route
d'une chasse fantôme.
Êtes-vous le gibier
ou menez-vous la chasse ?
Si vous menez la chasse, obtenez
+ 1 trouble et désignez une autre figurine qui sera le gibier.
Le gibier obtient +1 mauvais œil et est obligé de fuir (tirage de carte Sortie)

Forêt

Vous vous êtes perdue !
Payez -1 arcane pour retrouver votre chemin ou tirez une carte Sortie.

Social

Désignez à votre roi un pion qui mériterait d'être adoubé.
Si le roi accepte (il doit se téléporter sur une case adjacente au pion),
ce pion devient un cavalier supplémentaire intégré à votre camp.

Social

Désignez à votre roi une figurine à sa portée. Il peut alors, s'il accepte, prendre tout ou partie de sa souffrance sur lui.

Emprise

La route est devenue trop dure pour vous et vous éprouvez le besoin de vous reposer.
Vous pouvez devenir un arbre (remplacez votre figurine par un pion) et tout votre camp obtient alors
-2 souffrance.

Sortie

Les circonvolutions de la forêt profonde offrent une errance bienfaitrice pour l'esprit.

Choix :
☙ acceptez de vous perdre
à jamais dans la forêt profonde
☙ ou prenez +1 souffrance
et tirez aussitôt une carte Entrée.

Noirs

Le sol s'ouvre sous vos pieds, révélant un gouffre communiquant avec les enfers. Vous disparaissez à jamais, sauf si vous payez +1 souffrance pour rester en jeu.
La case reste un gouffre à jamais.

Égrégore Vous trouvez sous les feuilles mortes un miroir qui altère profondément la réalité. Vous pouvez le briser en payant +1 blessure. Si vous ne le faites pas, désormais, toute figurine qui en tue une autre change ensuite de couleur.	**Trésor** Vous trouvez une racine de mandragore. Si vous la donnez à un roi (il faut être sur une case adjacente), il devient un **roi transmuté** : il ne se déplace que lorsqu'il est en échec, et selon le même mouvement que celui effectué par la pièce qui l'a mise en échec. Un roi transmuté attaqué par deux pièces peut se déplacer comme l'une ou comme l'autre, au choix.	**Blancs** Vous écrasez par erreur un champignon blanc qui dégage aussitôt un nuage de spores enchantées. Sauf si vous bannissez tout de suite ce nuage (-1 arcane), le nuage contamine le roi blanc qui devient alors un **roi magique** : une pièce adjacente à un roi magique change de couleur, quelle que soit la couleur des deux protagonistes, sauf si ladite pièce est contrôlée par deux rois magiques, auquel cas rien ne se passe.
Noirs Vous dérangez un loup sorcier qui court mordre le roi noir, sauf si vous vous interposez (+1 blessure). Le roi noir ainsi mordu devient un **roi magique** : une pièce adjacente à un roi magique change de couleur, quelle que soit la couleur des deux protagonistes, sauf si ladite pièce est contrôlée par deux rois magiques, auquel cas rien ne se passe.	**Horlas** Vos petites expériences ont généré une aberration, que vous ne pouvez empêcher qu'en payant +1 malchance. Sinon, un des pions les plus proches de vous devient un horla appelé **« l'imitator »**. Il n'est ni blanc ni noir, et il effectue le même mouvement que la dernière pièce qui vient de jouer, qu'elle soit blanche ou noire. Il ne peut pas prendre. Et il ne peut pas non plus être pris.	**Noirs** Les ténèbres émergent en masse d'entre les arbres et foncent submerger le cavalier noir, sauf si vous prenez +1 mauvais œil pour vous interposer. Un cavalier noir touché par les ténèbres devient un **cavalier de la nuit** (ou **noctambule**). Il peut désormais effectuer plusieurs bonds de cavalier successifs en ligne droite, à condition que les cases intermédiaires soient libres.
Blancs Vous trouvez une couronne d'épines blanches suintantes de sang. Cette couronne vous enjoint (sauf si vous payez +1 souffrance pour résister et la détruire) à vous téléporter sur une case adjacente à la Reine Blanche et à lui en ceindre le front. Elle devient alors une **Princesse**, perdant ses mouvements et son pouvoir de dame, et acquiérant les mouvements et les pouvoirs du cavalier et du fou.	**Mystère** Vous trouvez un album photo où cohabitent en paix des personnes aujourd'hui dans des camps ennemis. Choix : brûlez cet objet maudit (+1 oubli) ou conservez-le précieusement (+1 empathie)	**Égrégore** Vous trouvez un grimoire maudit dans une ruine abandonnée. Choix : 1. le consulter (+1 arcane, +1 malchance) ; 2. le donner à une figurine adjacente ; 3. ou le brûle (+1 oubli, +1 trouble)
Forêt Vous trouvez un raccourci dans les sentes et les forlonges de cet inextricable bois. Vous gagnez un déplacement gratuit de 3 fois celui d'un roi et piochez une nouvelle carte événément une fois à destination. Le raccourci se rebouche derrière vous.	**Horlas** Suivez une piste (déplacement gratuit + nouvelle carte Horlas) ou restez sur place (+1 trouble)	**Emprise** Une personne pratiquant la sarcomantie vous offre de transformer votre corps : si vous acceptez, payez -1 arcane, et changez de figurine pour une de la réserve dont vous prenez la couleur, le mouvement et le pouvoir.

Oubli

Perdez-vous dans la forêt d'oubli (+1 oubli) ou échappez-vous par des chemins détournés (sortez du plateau et piochez une carte Sortie)

Oubli

Vous trouvez la légendaire source de mémoire. Si vous y buvez, vous pouvez perdre autant de points d'oubli que vous acceptez d'encaisser de points de souffrance.

Oubli

Cette cascade si bien cachée qu'on en entendait pas le grondement est la source d'oubli.
Si vous y buvez, vous pouvez perdre autant de points de souffrance que vous acceptez d'encaisser de points d'oubli.

Passage

Vous entrez dans le creux d'un arbre mort et atteignez les **forêts limbiques**, domaine des rêves, des horlas et des morts. Obtenez +1 trouble. Dans le monde où vous arrivez, tout y est inversé. Toutes les figurines changent de couleur, sauf vous. Piochez une carte Entrée et arrivez sur la case lisière de votre choix.
Vous pouvez vous retenir d'entrer et sceller le passage en payant +1 oubli.

Trésor

Réparez un artefact du passé
(-1 arcane comme prix à la réparation, 1 ou +1 à la variable de votre choix comme effet de l'artefact)
ou détruisez-le
(+1 oubli ou +1 souffrance)

Ruine

Explorez un bunker
(+1 arcane, 1 blessure, tirage de carte Horlas pour une figurine à portée car un horla s'échappe du bunker)
ou scellez-le (+1 trouble)

Social

Une vagabonde vous demande une obole (-1 arcane ou +1 oubli).
Payez +1 mauvais œil si vous refusez

Social

Vous avez une brève rencontre avec une figurine à portée, ceci a des conséquences (choisissez un paquet de cartes où cette personne doit tirer)

Passage

Aventurez-vous dans un terrier de goupil (il conduit à la case opposée, le passage reste ouvert) ou scellez le passage. Le passage peut être scellé à tout moment par une personne qui passe par l'une des deux extrémités.

Emprise

Vous croisez la route d'un ours enragé qui va s'en prendre à une des deux tours, à moins que vous ne le stoppiez en prenant +1 blessure et +1 possession. Celle-ci deviendra alors une ourse. Ses liens et son empathie descendent à zéro, et elle n'a maintenant plus de couleur. Elle joue un tour à part après les blancs et les noirs. Elle n'attaque pas forcément, sauf quand elle atteint 2 en souffrance, ce qui la pousse à attaquer. Elle ne reprend forme et esprit humains que si elle tue une figurine.

Passage

Un Corax (changeforme homme-corbeau) vous permet de voler contre -1 arcane : vous obtenez alors un déplacement gratuit, avec possibilité de survoler les arbres.

Oubli

Vous avez l'opportunité de confier à une personne à portée un objet à valeur sentimentale (+1 oubli pour toi, -1 oubli pour elle).

Forêt Montez sur un arbre adjacent. Forte de ce que vous appris en observant le paysage, choisissez : 1. de prendre +1 arcane 2. ou de faire un tour gratuit. Si la carte événément alors piochée vous déplaît, retournez à votre case initiale (vous saviez ce que vous alliez trouver et décidez de vous abstenir d'y aller).	**Sortie** Vous vous retrouvez coincée dans les forêts limbiques, domaine des rêves, des horlas et des morts. Vous restez prisonnière tant qu'une figurine en lisière ne va pas à votre secours (piochant alors une carte Sortie). En attendant, si c'est votre tour, piochez une nouvelle carte Sortie.	**Entrée** Lisez cette carte en silence. Vous êtes morte dans la forêt profonde et c'est sous forme de morte-vivante que vous revenez. Jouez votre personnage normalement, mais peut-être un peu plus froid. Tenez à jour vos variables, dont celles de lien et d'empathie mais ces dernières ne peuvent plus vous empêcher de tuer. Si vous voulez empêcher cela, ne rentrez pas et piochez une carte Sortie.
Trésor Vous découvrez un flacon d'opium jaune contenant trois doses. Chaque dose bue rapporte +1 arcane mais aussi +1 trouble ou +1 possession.	**Emprise** Vous découvrez un morceau de **viande noire** aussi répugnant qu'appêtissant. Prenez +1 souffrance pour vous empêcher d'en manger. Si vous en mangez, choisissez : 1. Vous prenez +1 blessure et +1 possession 2. Vous devenez un sanglier sauvage (déplacement de tour, pas de couleur, joue après les noirs et blancs, cherche à sortir et rentrer du plateau). Pour vous faire retrouver votre état initial, une figurine doit se placer sur une case adjacente et payer -1 arcane.	**Oubli** Une mnémomancienne vous emmène dans la forêt de mémoire guérir un souvenir traumatique : obtenez -1 trouble ou -1 souffrance
Sortie En vous enfonçant dans les entrailles de la forêt, vous êtes sujette à l'ivresse des profondeurs (+1 trouble) à moins que vous refusiez de sortir et reveniez à votre case initiale.	**Entrée** Vous revenez dans un monde parallèle où les choses se sont passées de façon moins douloureuse : tout le monde (si toute la table est d'accord) remet ses variables à zéro. Les événements qui sont survenus restent considérés comme vrais, ils ont simplement eu moins d'impact.	**Entrée** Lisez cette carte en silence. Vous vous faites passer pour une personne que votre camp a bien connu mais en réalité, vous êtes une usurpatrice envoyée par le camp opposé. Remettez discrètement vos variables à zéro et rajoutez-vous un lien de 3 avec le roi opposé qui vous a envoyé en infiltration (à qui vous faites lire cette carte). Vous pouvez empêcher un tel destin en payant +1 souffrance.
Entrée Dans la forêt profonde, vous avez trouvé des indices montrant que vous avez appartenu jadis à l'autre camp. Pourquoi l'avez-vous quitté ? Pourquoi avez-vous oublié ? Rechangez-vous de camp ? (dans ce cas, échangez votre figurine avec la même figurine de l'autre couleur en réserve).	**Calme** Un moment hors du temps avec une figurine à portée, une chicorée à partager au coin du feu, et papoter de tout et de rien. Gagnez toutes deux +1 lien, +1 arcane ou -1 trouble. Multipliez par deux si vous faites ce moment avec une figurine adverse.	**Mission** Allez apporter un message du roi de votre couleur au roi opposé. Téléportez-vous sur une case adjacente à ce dernier, sauf s'il refuse de vous recevoir. Après avoir transmis le message, vous avez un déplacement gratuit pour redéployer ou attaquer le roi opposé.

Entrée

Vous venez de donner les rites funéraires à un membre de votre camp ou du camp opposé.
Racontez comment cela s'est passé, et quel souvenir vous avez donné en offrande à la personne disparue.
Prenez au choix +1 empathie ou +1 oubli ou +1 trouble.

Trésor

Vous trouvez une peau de loup dans les branches d'un saule.
Brûlez-là ou conservez-la (gardez la carte et obtenez +1 mauvais œil). Si au début de votre tour vous enfilez la peau de loup, vous devenez un loup-garou : vous êtes méconnaissable (on ne peut pas faire de lien avec vous, vous vous déplacez comme deux déplacements de roi et si vous tuez, vous n'encaissez ni blessure ni empathie).
À tout moment, une figurine adjacente à vous peut vous exorciser au prix de 2 arcanes. La peau est alors détruite.

Mission

Vous trouvez un loup blessé.
Le tuez-vous ou le soignez-vous ?
Si vous le soignez, rendez-lui-vous sa liberté ou dressez-le-vous ?
Si vous le libérez, obtenez +1 trouble.
Si vous le dressez, le dressez-vous à attaquer ? (il peut alors attaquer pendant votre tour depuis votre case comme s'il était un pion, encaissant +1 blessure à chaque fois).
Ou le dressez-vous à défendre ? (il peut alors encaisser les blessures à votre place ou à la place d'une figurine adjacente).
Le loup peut être soigné à votre place quand vous obtenez +1 blessure.

Adversité

Vous rencontrez une liquidatrice, armée de sa combinaison et de son détecteur de radio-activité.
Si vous avez 1 en possession, elle vous décontamine (-1 possession).
Si vous avez 0 en possession, elle vous apprend à décontaminer (enlever -1 possession à soi-même ou à une figurine adjacente).
Si vous avez 2 possession, elle vous attaque (vous devez la tuer ou mourir)

Oubli

Un prêteur sur gages mémoriel vous offre autant de points d'arcane que de points de lienque vous êtes prête à donner en échange.

Passions

Amorcez une romance ou une amitié fraternelle avec la même figurine de la couleur opposée.
Si c'est mutuellement accepté, vous montez toutes deux à 3 en lien l'une vers l'autre.

Adversité

Un troubadour vous chante une chanson sinistre.
Choix : encaisser +1 souffrance ou le tuer

Social

Dépensez 1 arcane pour installer un réseau de communication par les mycorhizes. Désormais, à chaque fois que vous obtenez +1 arcane, les figurines adjacentes à des arbres peuvent aussi obtenir +1 arcane si elles écoutent le réseau.
(Conservez cette carte)

Blancs

Quelle promesse vous a faite le roi blanc sans la tenir ?
Lui en gardez-vous rancune ?

En fonction de votre réponse, obtenez +1 lien ou -1 lien avec lui.

Blancs

La reine blanche vous a déjà fait une démonstration de sa puissance.
Quel souvenir ou séquelle en gardez-vous ?

En fonction de votre réponse, obtenez +1 lien ou -1 lien avec elle.

Blancs

Vous voilà invitée à une fête du fou blanc (téléportez-vous sur une case adjacente).

Pourquoi vous a-t-iel invitée ?
En fonction de comment se passe cette fête, obtenez +1 lien ou -1 lien avec ellui.

Blancs

Vous avez l'occasion de berner la tour blanche. Le faites-vous ?

En fonction de votre réponse, obtenez +1 lien ou -1 lien avec elle.

Blancs

Vous avez l’occasion de voler un des deux pouvoirs du cavalier blanc. Le faites-vous ?

En fonction de votre réponse, obtenez +1 lien ou -1 lien avec lui, et réciproquement.

Blancs

Vous avez eu un enfant avec un blanc. Il est dans leur camp aujourd’hui. Choisissez un pion blanc. Il symbolise cet enfant désormais et devient une nouvelle figurine du camp blanc (avec un mouvement de pion et capacité de devenir une reine s’il atteint la lisière noire).

Oubli

Vous pouvez laisser un souvenir dans le creux d’un arbre adjacent ou à portée de déplacement gratuit (+1 oubli, -1 souffrance).
La prochaine personne qui se retrouve près de cet arbre peut le récupérer (+1 arcane, +1 lien avec vous).

Noirs

Vous savez que le roi noir a changé. Comment était-il avant ?

En fonction de votre réponse, obtenez +1 lien ou -1 lien avec lui.

Noirs

La reine noire se montre vulnérable face à vous. Dans quelle circonstance ? Profitez-vous de la situation pour en tirer avantage ?

En fonction de votre réponse, obtenez +1 lien ou -1 lien avec elle.

Noirs

Vous avez l’occasion de faire un jumelage d’âme avec le fou noir.

Si vous le faites, alors quand il obtient +1 souffrance, vous aussi et vice versa. Idem quand l’une de vous obtient -1 souffrance.

Noirs

Vous participez à une course avec le cavalier noir.
Êtes-vous chasseuses ou chassées ?
En fonction de la situation, chacune modifie une de ses variables de +1 ou -1.

Noirs

La tour noire vous fait une confidence, laquelle est-ce ?
(déplacez votre figurine vers une case djacente à la tour noire, ou l’inverse).

En fonction de la situation, obtenez +1 ou -1 lien avec la tour noire, de même de son côté

Passions

Vous êtes impliquée dans un triangle amoureux, une relation polyamoureuse ou une fratrie avec deux autres personnes, une dans chaque camp. En quoi la situation rend ces relations difficiles ?
Quel est votre espoir ?
En fonction de vos réponses, attribuez +1 ou -1 lien avec chaque autre personne impliquée.

Blancs

Vous découvrez un arbre (pion blanc le plus proche) qui est le cœur de la puissance des blancs.
Vous pouvez le combattre, cela annulera tous les pouvoirs des blancs mais vous tuera dans la foulée.
Vous pouvez vous abstenir, mais quelqu’un d’autre pourra s’en prendre à l’arbre ensuite, à moins que vous ne payez +1 oubli pour que cela ne s’ébruite pas.

Noirs

Vous développez une forte rivalité avec une figurine noire.
Pour quelles raisons ?
Qu’est-ce qui pourrait arranger les choses ?

Obtenez -1 lien réciproquement.

Blancs

La personnalité d’une figurine blanche vous fascine.
Rendez-vous sur une case adjacente à elle.
Si vous la convainquez de développer +1 lien avec vous,
vous obtenez +1 arcane ou 1 souffrance.

Mission Vous avez l'opportunité de rejoindre l'autre camp. La saisissez-vous ?	**Blancs** Imaginez une péripétie (sur la thématique du camp blanc) impliquant deux figurines blanches et vous. En fonction de ce qui se passe, mettez à jour vos variables toutes les trois.	**Noirs** Imaginez une péripétie (sur la thématique du camp noir) impliquant deux figurines noires et vous. En fonction de ce qui se passe, mettez à jour vos variables toutes les trois.
Mission Vous devez monter la garde. Des bruits suspects dans les feuillages vous alertent. Restez-vous surveiller le bivouac (+1 trouble) ou allez-vous voir de quoi il s'agit ? (tirer une carte Horlas ou Adversité)	**Noirs** Une rumeur court que les noirs étaient jadis des blancs. Y croyez-vous ? En fonction de vos sentiments à l'égard de cette rumeur, obtenez -1 ou +1 empathie.	**Blancs** Le vent dans les branches vous rapporte une prophétie au sujet des blancs. Obtenez +1 ou -1 empathie en fonction de votre réaction.
Blancs En quoi les blancs ne sont pas toujours à leur thématique ? Obtenez +1 ou -1 empathie en fonction de vos sentiments à ce sujet.	**Social** Il y a un carnaval où chacune se grime en la figurine du camp adverse (le cavalier blanc se déguise en cavalier noir, etc). Dites comment vous vous grimez et vous vous comportez. Ajoutez +1 ou -1 avec la figurine du camp adverse en fonction de votre attitude.	**Noirs** Vous découvrez en rêve un objet indispensable à l'accomplissement des noirs : lequel est-ce ? Vous pouvez ramener l'objet dans la réalité ou le laisser. Si vous prévoyez de le laisser, un noir peut aller dans votre rêve et vous affronter au prix de 1 arcane.
Noirs Vous découvrez le secret de la création de la communauté des noirs. Obtenez +1 arcane.	**Passions** <u>Union du sang</u> Téléportez-vous sur une case adjacente à une figurine de votre choix. Vous pouvez devenir frères ou sœurs de sang. Désormais, si l'une d'entre vous doit encaisser +1 blessure, l'autre peut choisir d'encaisser à sa place.	**Emprise** Une Corax (changeforme femme-corbeau) t'apprend à te métamorphoser en corbeau. vous te permet de voler au-dessus des arbres mais à chaque fois vous prenez + 1 possession.

Mystères Vous rencontrez un horla qui a élevé un enfant humain qui vous ressemble beaucoup. Vous réalisez que vous êtes un horla, échangé à la naissance. Obtenez +1 possession. Vous pouvez continuer à jouer ce personnage ou échanger votre place avec l'humain élevé par le horla (ses variables sont à zéro, c'est la même figurine que vous).	**Ruine** Vous déterrez un ancien pistolet avec une seule balle. Choisissez de le vénérer puis de le cacher (+1 arcane) ou de le conserver pour pouvoir faire un tir (permet d'abattre une figurine à portée).	**Ruine** Vous trouvez un antique téléphone portable. Gardez-le comme monnaie d'échange (+1 arcane) ou établissez une connexion avec une étrange entité(+1 possession) qui vous donnera des informations sur la personne de votre choix.
Oubli Vous tombez sur un champignon d'oubli en pleine sporification. Choix : 1. le laisser sporuler (+1 oubli pour vous et pour toutes les figurines à portée) 2. vous jeter dessus pour protéger les autres (+3 oubli pour vous, rien pour les autres)	**Noirs** La case sur laquelle vous passez n'est qu'un vaste trou sans réalité. Choix : 1. échapper sur une case blanche adjacente (+1 malchance) 2. ou tomber (tirer une case Sortie) La case demeure creuse jusqu'à la fin de la partie.	**Horlas** Un horla se lamente de toute son âme, poussant des cris à déchirer le cœur. Consolez-le (+1 empathie) ou subissez la contagion de son désespoir (+1 souffrance)
Entrée Vous faites du planefeuille au-dessus des cimes. Arrivez sur n'importe quelle case du plateau, lisière ou intérieur.	**Chute** Vous êtes déchue de votre rang. Pourquoi ? Passez à l'ennemi ou devenez un pion (ce qui implique que vous perdez vos pouvoirs, que vous avez désormais un mouvement de pion, mais que vous pouvez devenir une reine en atteignant la lisière adverse).	**Ascension** Le roi opposé vous propose d'intégrer son camp avec le pouvoir et le mouvement d'une reine au lieu de vos pouvoirs et mouvements actuels. Acceptez-vous ? (le roi opposé peut annuler cette carte en payant +1 mauvais œil)
Ascension Il se pourrait que, si vous acceptez, le roi vous cède son titre, devenu trop lourd à porter (vous échangeriez alors vos figurines et vos pouvoirs mais conserveriez vos variables et objets). Si le roi refuse, vous pouvez payer +1 souffrance pour insister. Le roi doit surenchérir de +1 souffrance pour conserver son titre, et ainsi de suite jusqu'à ce que quelqu'un cède.	**Ascension** Vous comprenez que votre salut est peut-être dans la fuite de ces luttes fratricides. Restez en obtenant -1 empathie ou quittez définitivement le plateau de jeu, pour mener peut-être une vie meilleure.	**Chute** Vous êtes tentée de vous enfoncer dans la forêt profonde pour vous y perdre à jamais… sauf si quelqu'un dépense -1 lien pour vous tirer de là. Si non, prenez [+1 oubli et une carte Sortie] ou quittez définitivement le plateau de jeu.

Chute

Vos angoisses sont si intenses que vous vous perdez dans la forêt des cauchemars et y rencontrez un horla issu de vos peurs intimes.
À quoi ressemble-t-il et que fait-il ?
Pour sortir du cauchemar, il faut que quelqu'un dépense -1 lien pour vous réveiller ou que vous laissiez le horla atteindre la réalité (un pion de votre couleur devient alors ce horla, il agit lors d'un troisième tour après les blancs et les noirs et vous attaque, ou attaque le camp opposé si vous payez +1 souffrance)

Ascension

Vous trouvez un fusil de sniper et pouvez l'apporter à une tour (téléportation sur une case adjacente).
Si elle l'accepte, elle peut tirer en horizontal ou en vertical.
Elle ne peut plus se déplacer sauf si elle paye +1 malchance à chaque déplacement.

Ascension

Vous trouvez une résine du pardon.

Vous pouvez vous téléporter sur une case adjacente à la figurine opposée de votre choix et lui confier la résine.

Si elle accepte, toutes ses variables sont remises à zéro.

Chute

Vous avez l'occasion de commettre une mauvaise action qui vous soulagera.

Le faites-vous ?
Si oui, obtenez -1 souffrance.

Passage

Vous arrivez dans l'étrange forêt des si-seulement et rencontrez votre alter ego d'un monde parallèle.
Une joueuse adverse décrit en quoi sa vie et son caractère ont pris un tour différent.
Sauf si vous tuez votre alter ego, il prend votre place dans votre monde d'origine.
La joueuse qui l'a décrit refait alors votre fiche en répartissant les points de variable différemment (les variables peuvent différer, le personnage possède d'ailleurs deux points dans une variable inconnue dans ce monde).

Ascension

Un goupil parle dans votre tête et vous donne de sages conseils...

Choix :
1. résister à ses paroles (+1 souffrance, gardez la carte et payez +1 souffrance à chaque fois que vous jouez)
2. S'y soumettre : déplacement gratuit pour aller tuer votre roi et prendre sa place.

Adversité

Qui vous interdit de fraterniser avec l'ennemi ?
-1 lien avec cette personne.

Passions

Quel lien vous unit à une personne de l'autre camp et qui est plus fort que votre loyauté à votre propre camp ?
Montez tous les deux votre lien à 3.
Chacune peut ensuite le redescendre à zéro contre +1 oubli afin de préserver la loyauté à son camp. (Question : qui vous a demandé de le faire?)

Passions

Un mage tente de vous consommer un philtre d'amour ainsi qu'à une personne du camp opposé (vous vous retrouveriez toutes deux à 3 en lien réciproque).
Pour éviter de consommer le philtre d'amour, chaque personne doit payer -1 arcane (il est possible qu'une personne boive le philtre et pas l'autre).

